

un bæing détourné par une puce

l'aigle d'or ne manque pas d'air

es secrets du électronique

un grand jeu à réaliser sur votre ordinateur

M 3085-12-16,50 F) Nº12 MENSUEL MAI 1984 - 16,50 F - BELGIQUE: 120 FB - SUISSE: 6 FS - CANADA: 3 S CANADIENS.



Live

SANS PEINE

Le Laser 200 est un microordinateur destiné à l'orientation
ludique. Vous pourrez, à l'aide de
cet ouvrage découvrir l'utilisation
de chaque fonction. Les différents ordres basic, contenus dans
l'ordinateur, sont présentés de
façon progressive avec leur
syntaxe propre et un exemple
ludique d'application. Au fil des
pages, vous découvrirez une foule
de petits programmes, de jeux
pleins d'astuces.

Le langage machine n'est pas abordé de façon complète, espérons seulement qu'un ouvrage d'initiation au langage machine viendra en supplément. Le livre de chevet de tous ceux qui veulent s'initier sans peine à la programmation en basic. *Tout savoir sur le laser 200-210*, Bertrand Ravel, Edition Eyrolles.

MATIÈRES PREMIÈRES

Ecrire un logiciel lorsque l'on a aucune notion de programmation n'est pas une chose facile. Bien sûr, la meilleure façon d'apprendre à programmer est d'utiliser comme matière première des listings avec, si possible, des explications. Mais ceci est malheureusement très rare. Avec cet ouvrage, vous apprendrez à programmer en quelques heures. Vous ne pourrez pas encore réaliser de véritables jeux d'action, mais aurez les bases nécessaires pour cela. Toutes les notions sont expliquées de façon claire, avec un exemple, parfois un petit exercice d'application, et surtout des dessins qui animent les pages. Votre premier programme basic, Rodnay Zaks. Editions Sybex.

PAR THEMES

Votre Oric I ou Oric Atmos manque de logiciels? Et bien, réjouissez-vous, cet ouvrage contient plus de cinquante programmes. Ils sont classés en quatre grands thèmes. Des exercices qui vous apprendront à utiliser votre ordinateur, et à comprendre certaines fonctions particulières comme « Key », « Plot » ou « Fill ». La seconde partie se compose de programmes éducatifs de géographie, orthographe, anglais et dessin, suivis d'une partie de gestion familiale plus technique. Vous pourrez vous exercer sur quelques jeux classiques, du traditionnel jeu de la vie au cassebrique. Chaque programme est accompagné d'explications destinées à approfondir vos connaissances. 52 Programmes Oric pour tous, Jacques Boisgontier. Editions du P.S.I.

BASIC POUR TOUS

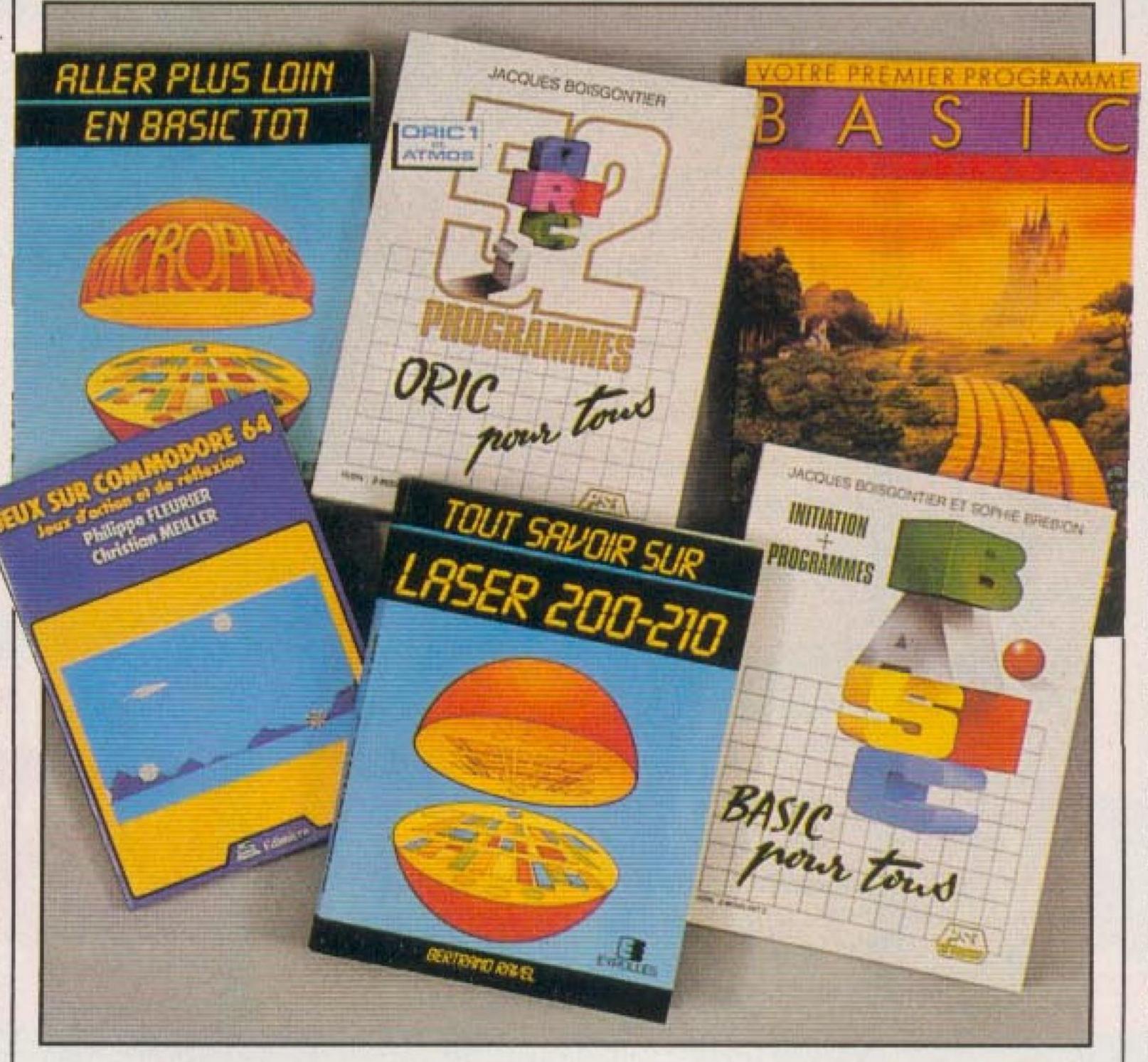
Voici un ouvrage d'initiation au basic applicable sur au moins cinq appareils différents. Vous apprendrez comment utiliser le TRS80, l'Apple, le TO7, et tous les ordinateurs équipés du basic microsoft 5. Ce livre contient une étude détaillée des différentes instructions, interrompue par des listings de programmes. Tous les éléments nécessaires à la programmation sont présents, mais les trouverez-vous à temps? Un

réaliser des programmes de bon niveau. Vous apprendrez comment utiliser toutes les fonctions disponibles sur le *TO7*. Chaque nouvelle notion est accompagnée d'un exemple. *Aller plus loin en basic TO7*, Jean-Claude Wanner. Editions Eyrolles.



DU NORD AU SUD

Le Jeu Electronique, déjà à la pointe de l'électronique ludique, se lance à fond dans la micro informatique. A côté du Vectrex, encore disponible, de la console Mattel, de la Colecovision, voisinent donc l'Adam de CBS, Hector, le Sinclair QL, le Commodore 64 et les Atari 600 XL et 800 XL accompagnés bien sûr de leurs périphériques et logiciels. Atout de premier ordre : vous pouvez essayer en toute tranquillité le matériel de votre choix, et recevoir tous les conseils désirés. Enfin, la location de logiciels est bien sûr ouverte à tous... Accueil, démonstration, excellente sélection des ordinateurs et de leurs logiciels, tout est parfait, et le succès pointe le bout de son nez; la preuve: un autre magasin vient de s'ouvrir à Toulouse au 68 bis, avenue des Minimes, 31000 Toulouse. Tél.: (16-61) 22.60.49, aussi sympathique que le premier, et situé lui, au 35, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél.: 874.43.20.



A VOTRE GRE

Peut-être aurez-vous envie de vous tourner vers la programmation. Jeux sur Commodore 64 contient quatorze listings. Vous apprendrez comment réaliser vos propres logiciels de jeux à partir d'exemples concrets, que vous pourrez ainsi analyser et modifier à votre gré. Pour cela, chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'un exemple de jeu et d'une étude ligne à ligne. Ce livre contient des jeux d'un assez bon niveau, même si certains thèmes demeurent assez classiques. Jeux sur Commodore 64, Jeux d'action et de réflexion, Philippe Fleurier et Christian Meiller. Editions Edimicro.

bon ouvrage, si l'on excepte un petit détail, les programmes fournis ne fonctionnent que sur un seul ordinateur. La comptabilité annoncée au départ a très vite été oubliée. Le livre, dans son ensemble, est d'assez bonne qualité et contient des programmes variés. *Initiation au basic*, Jacques Boisgontier et Sophie Brebion. Editions du P.S.I.

PLUS LOIN

Le TO7 a été beaucoup controversé, mais aujourd'hui, il a su se forger une place de choix dans un marché en constante évolution. Ce micro-ordinateur français possède, incontestablement, un basic mircrosoft très puissant. Cet ouvrage vous permettra de

LE MONDE A L'ENVERS

Si vous avez eu l'occasion de voyager, l'écart de prix des logiciels entre la France et l'Angleterre a dû vous étonner. Eh bien, depuis quelques semaines, une boutique parisienne propose des logiciels venus d'outre-Atlantique pour des prix inférieurs à ceux proposés en Grande-Bretagne. Une grande première dans le marché de la micro-informatique. Bientôt, les anglais viendront chercher leurs logiciels en France, c'est le monde à l'envers. Possesseurs de Commodore 64 et VIC 20, soyez comblés. Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél.: 581.54.44.

votre fortune est faite. En effet, ces cavernes renferment des coffres remplis de trésors fabuleux qui vous mettront à l'abri du besoin jusqu'à la fin de vos jours. Mais, attention à ne pas vous laisser emporter par la folie du gain et à bien surveiller votre indicateur de niveau d'oxygène. Par bonheur, quelques rares bouteilles de plongée reposent au fond des petites cavernes. Il ne vous reste plus qu'à ramener tout cela jusqu'au bateau. Ce jeu est servi par des graphismes de qualité et une animation remarquable. (Durell Software pour Spectrum 48 K.)

Type: action

Intérêt: * * * *

Graphisme: ****

Bruitage: ★★★ Prix: 85 F environ

MUSHROOM MANIA

Un mauvais coup



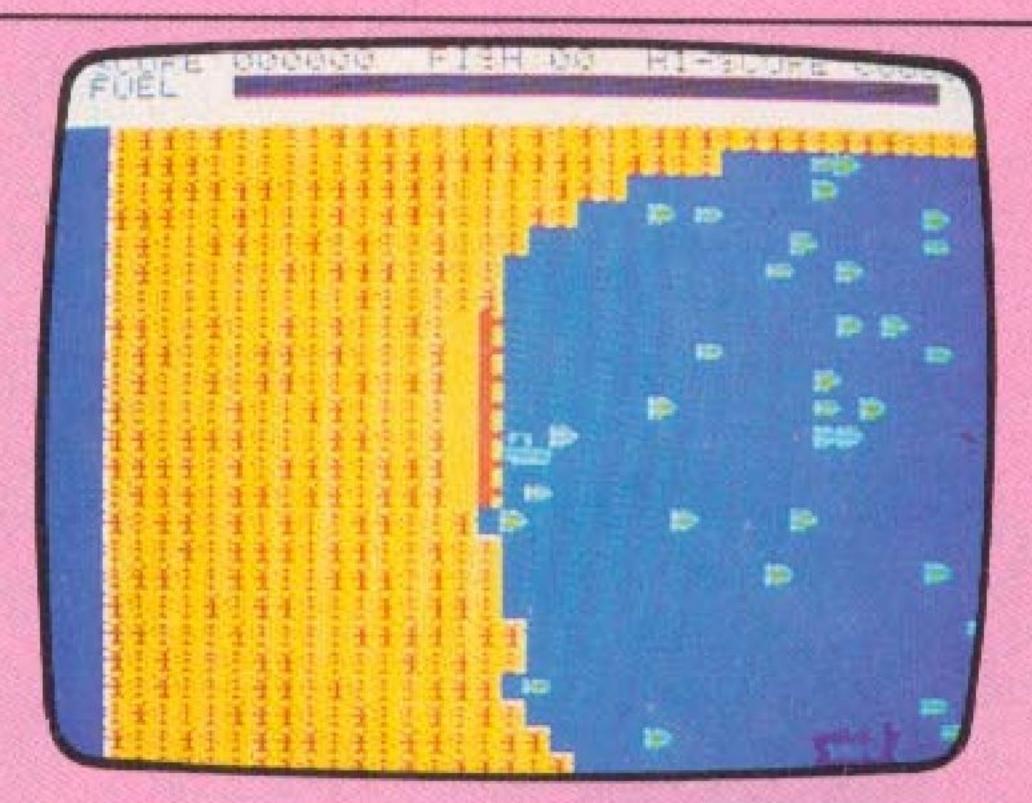
Ce logiciel est une reprise d'un thème très classique du jeu Centripède. Mais cette version, venue un peu tardivement sur le marché, est pleine d'attraits. Dans un champ très fertile, après plusieurs jours de pluie, un rayon de soleil fait pousser une multitude de champignons. En vous déplaçant dans ce champ, détruisez la chenille infernale avant qu'elle ne vous tue. Durant votre périple, méfiez-vous des prédateurs qui vous menacent, le célèbre enzyme glouton et l'araignée. Pour leur échapper, n'hésitez pas à fuir loin dans le champ, sans pour autant oublier votre mission. Car le chenille en profitera pour vous préparer un mauvais coup. Ce jeu se joue à un ou à deux. Ecrit entièrement en langage machine, c'est actuellement I'un des plus rapide fonctionnant sur l'Oric 1. Restez maître du jeu, car très rapidement, l'écran se couvrira d'ennemis à abattre, et vous risquez d'oublier votre chenille. Le nombre de tableaux est illimité. (Arcadia Software pour Oric 1.)

Type: action

Intérêt: *** Graphisme: * * * *

Bruitage: * * *

Prix: 100 F environ



LOCHNESS MONSTERS

Pêche au gros

Vous connaissez tous la célèbre légende du monstre du Loch Ness. Aujourd'hui, vous embarquez à bord d'un petit bateau de pêche, pour combattre cet immense animal qui se cache dans le grand lac. Profitez-en pour récupérer quelques poissons, ils augmenteront votre score. En fait, il n'y a pas un monstre, mais des monstres, que vous devez abattre le plus rapidement possible. Mais, la côte et de petites îles gêneront votre progression. Ce jeu est d'un très bon niveau, et diriger votre bateau à l'aide du clavier risque de vous poser des problèmes. D'excellents graphismes et bruitages rendent l'action variée, pleine de surprises. (Romik Software pour Oric 1.)

Type: action

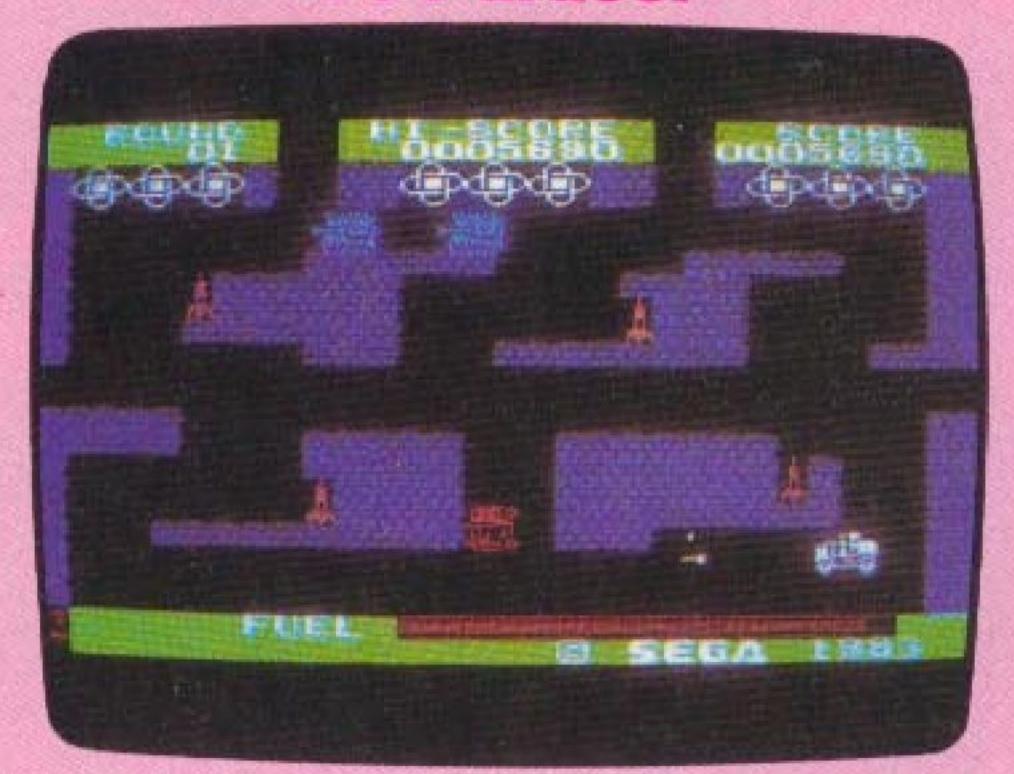
Intérêt: * * * * *

Graphisme: * * * *

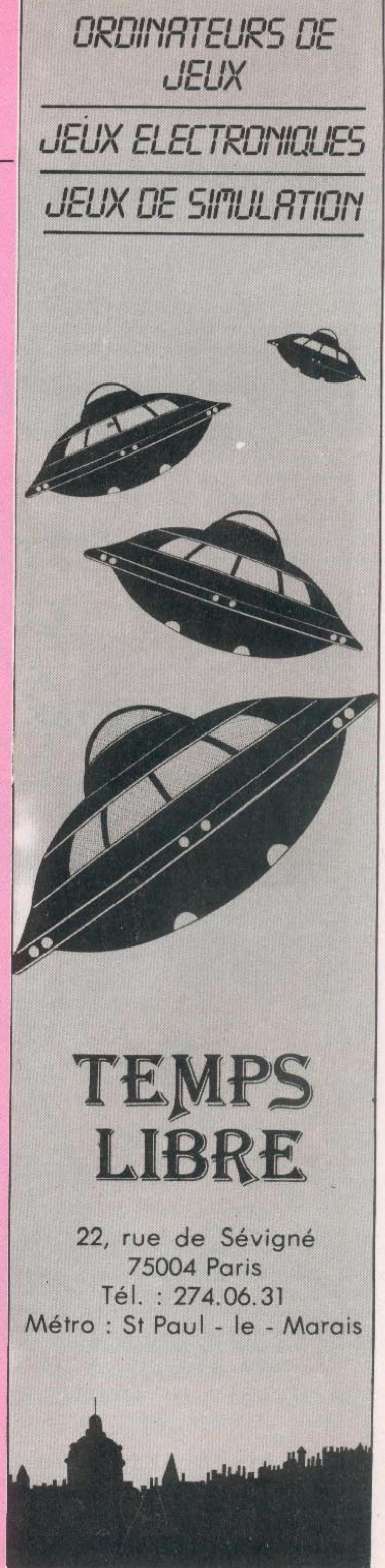
Bruitage: * * * * Prix: 120 F environ

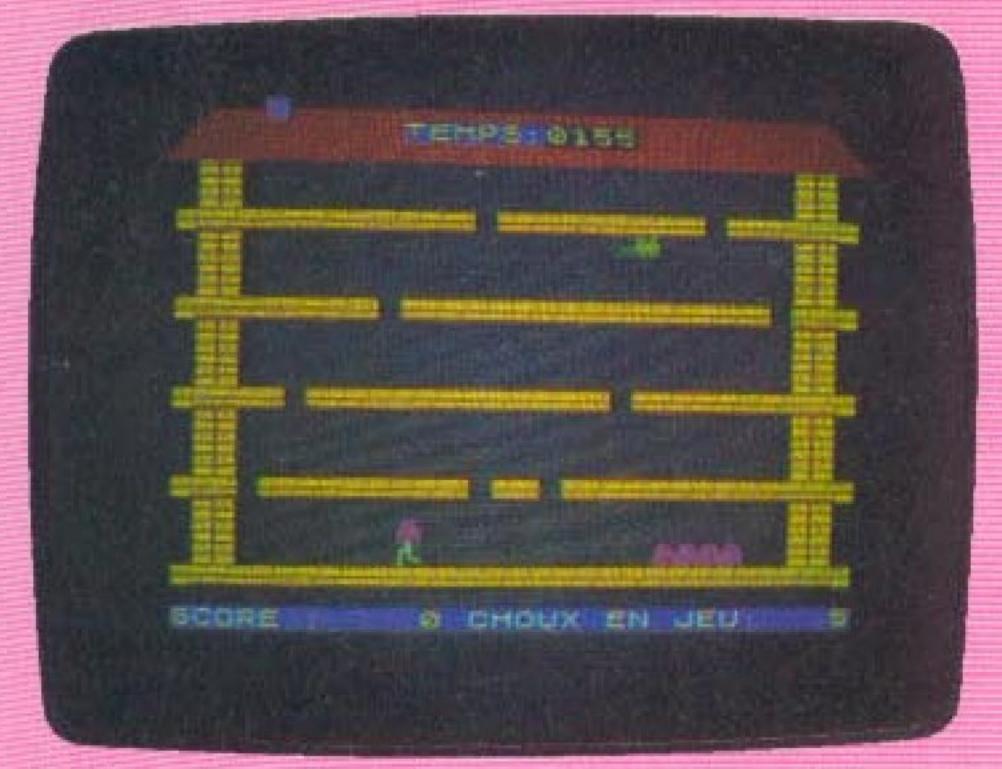
BORDERLINE

De l'ardeur



A bord de votre half-track, vous avez pour mission de vous introduire à travers les lignes ennemies pour détruire les différentes centrales atomiques, qui alimentent les usines de guerre de vos adversaires. La première partie du parcours est assez simple. Vos ennemis, en vous voyant passer, chercheront bien à vous arrêter, mais vos canons super-puissants auront tôt fait de faire le vide autour de vous. Dans l'ardeur



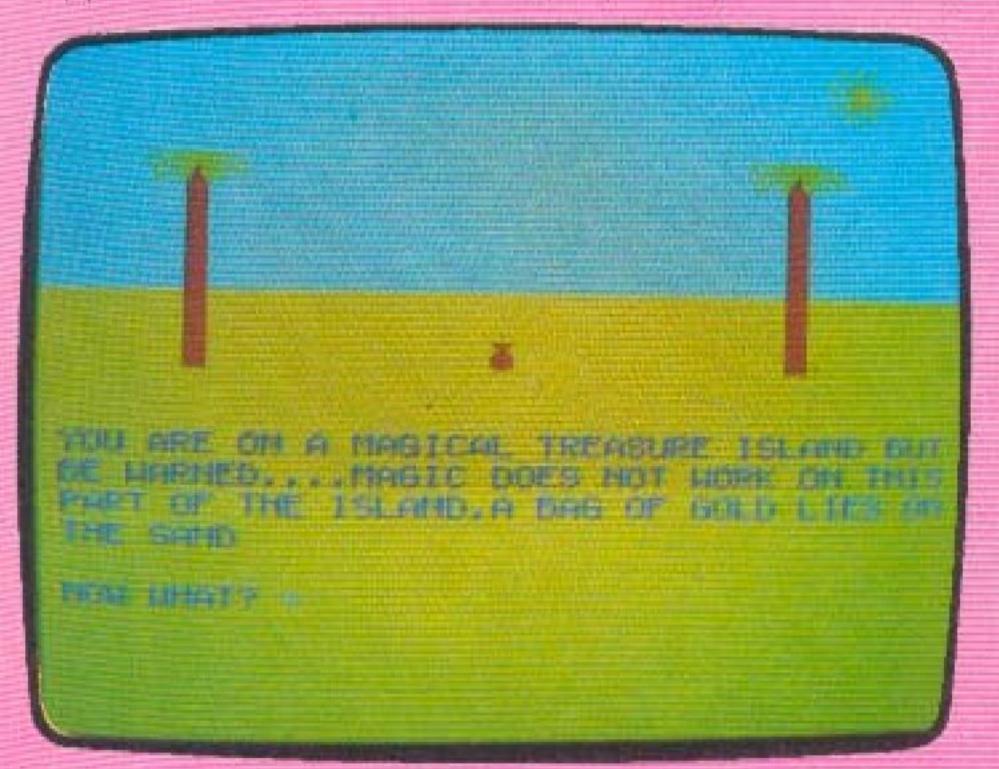


Panique: Vous devez transporter vos choux de la cave au grenier, mais attention au sympathique monstre à l'appétit féroce. (Ere informatique pour Spectrum 16 K).

cartouches célèbres
sur console
et maintenant disponibles
sur micro-ordinateur,
cassettes et disquettes
moins séduisantes
que les stars de Tubes
mais dignes d'être connues,
voici un bref panorama
des nouveautés du mois.
Pour ceux qui
veulent tout savoir...



Quackers: sur ce stand de tir, la cadence de défilement des canards, lapins et autres cibles n'est pas assez rapide, (Rabbit Software pour Vic 20).



Treasure Island: seul sur une île, vous devez récupérer le fabuleux trésor du capitaine Hook, gardé par des monstres féroces. (Camsoft pour Lynx 48 K).



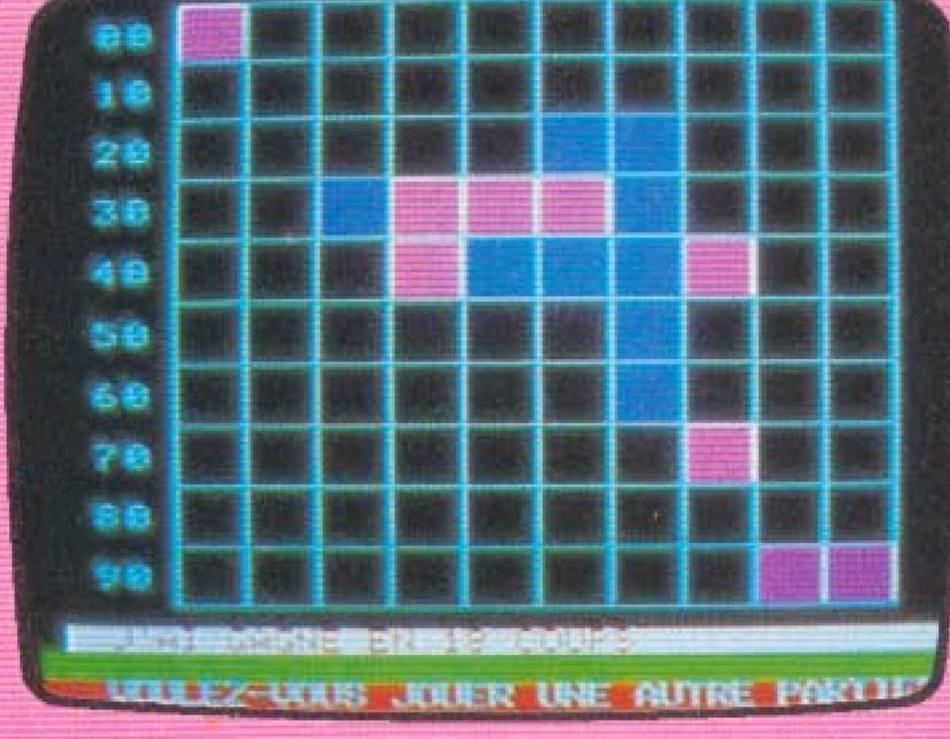
Nerble Force: vous survolez le territoire ennemi et détruisez tous les attaquants qui se présentent. (Dragon Data pour *Dragon* 32).



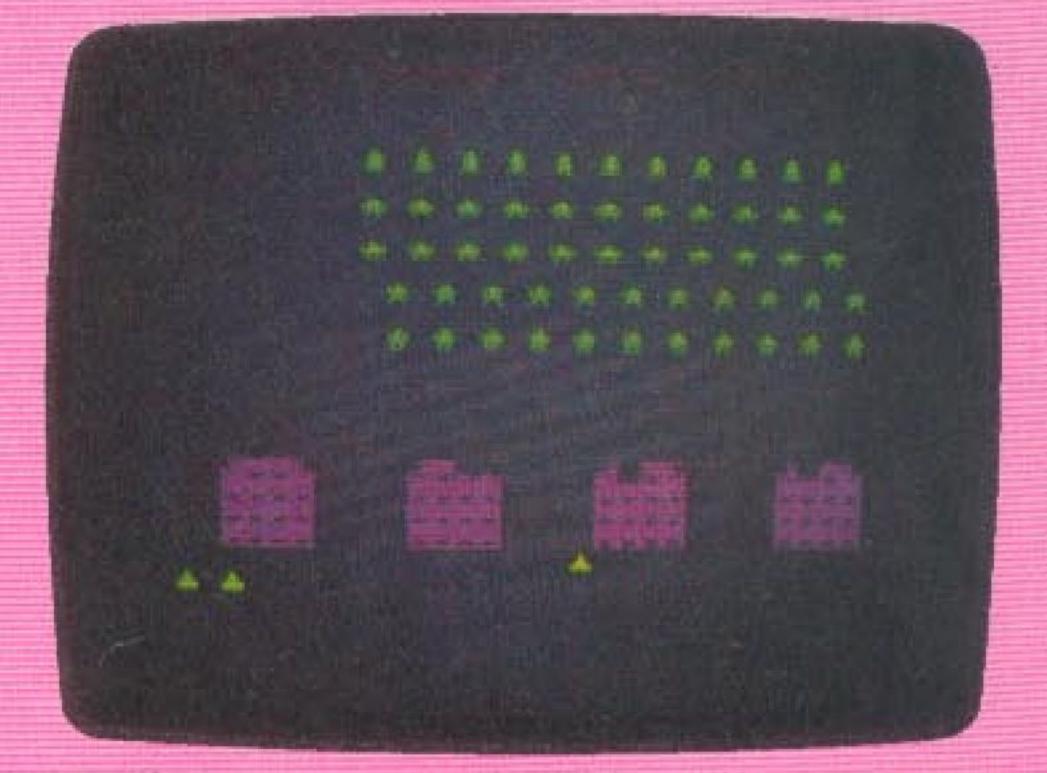
Safari Hunting: au volant d'une Jeep, partez dans la brousse pour capturer des animaux sauvages à l'aide de votre fusil anesthésiant. (Sega pour Yeno SC 3000).



Vortex Raider: chassez un lapin dans une forêt pleine de plèges. De beaux graphismes.Le thème reste trop répétitif. (Interceptor Software pour Commodore 64).



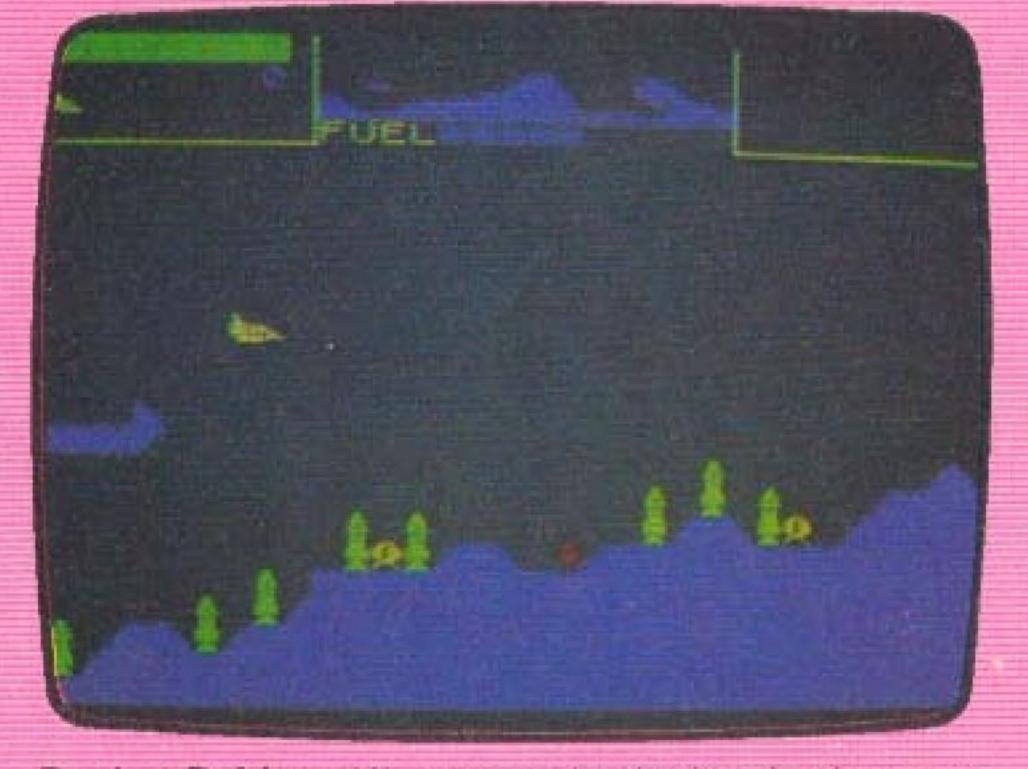
Morpion: sur un échiquier de 10 cases sur 10 cases, il suffit pour gagner, d'aligner cinq carrés de la même couleur. (Proriciel pour *Oric 1, Oric Atmos*).



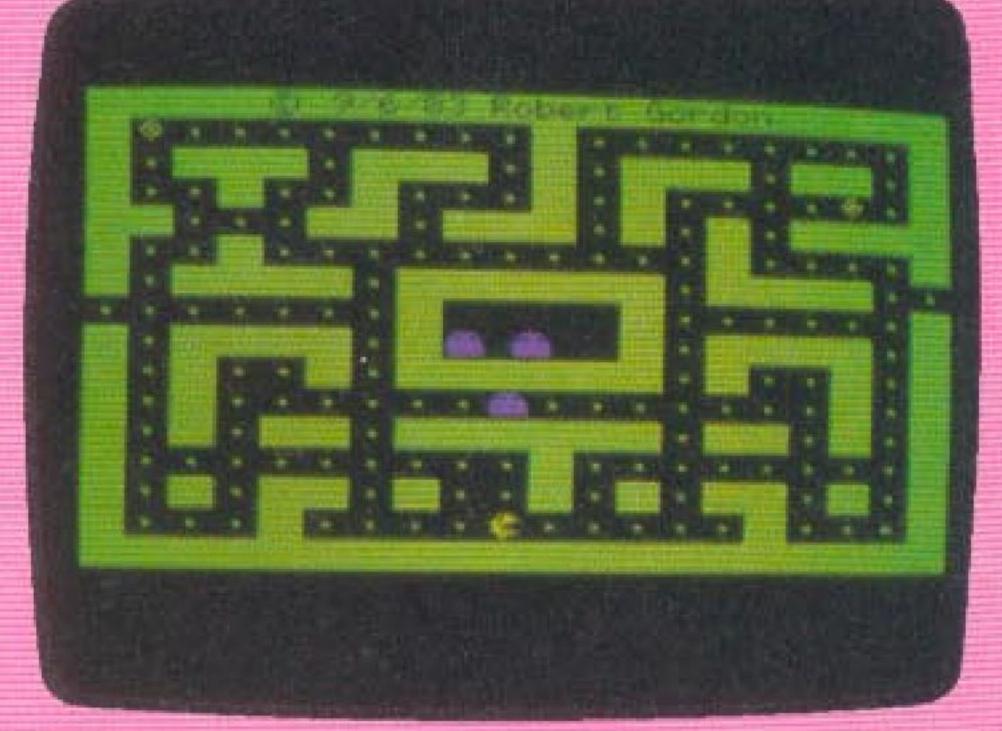
Intruders: vous devez détruire les différentes vagues de monstres qui menacent votre planète. (Ere Informatique pour Spectrum 16 K).



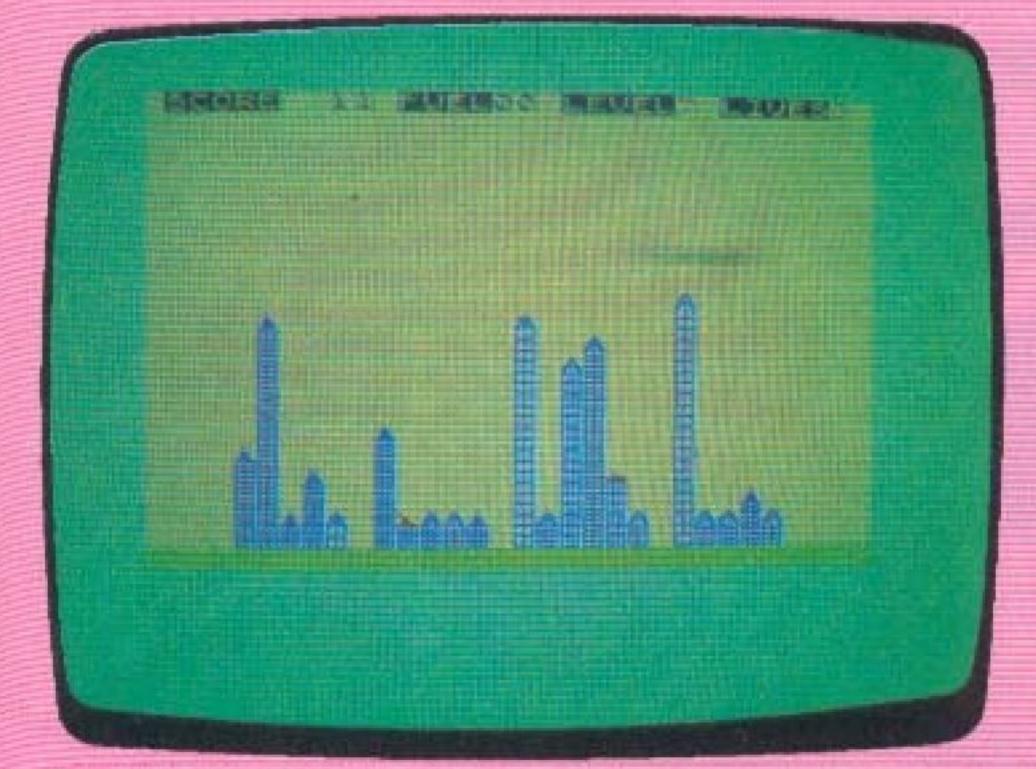
Snake Byte: devenu serpent, vous devez parcourir l'écran en évitant ou en ramassant certains objets. (Sirius Software pour Apple II).



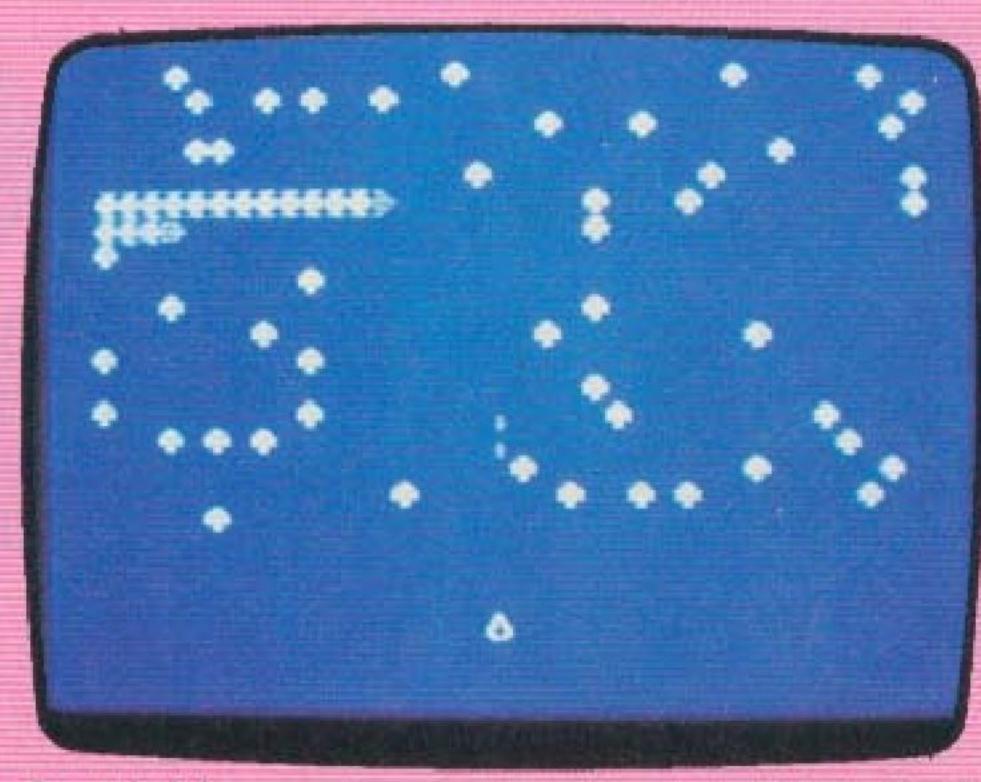
Rocket Raider: débarrassez la planète de cinq envahisseurs en bombardant leurs installations et leurs fusées. (C. Teck *Spectrum* 16 K).



Muncher: vous devez manger toutes les pastilles du labyrinthe, au grand dam des fantômes qui vous pour suivent. (Bus Tech pour *Lynx* 48 K).



Spectra Smash: à bord de votre avion, vous bombardez une ville, malgré la DCA, avant de vous écraser sur un immeuble. (Romik Software pour Spectrum 16 K).



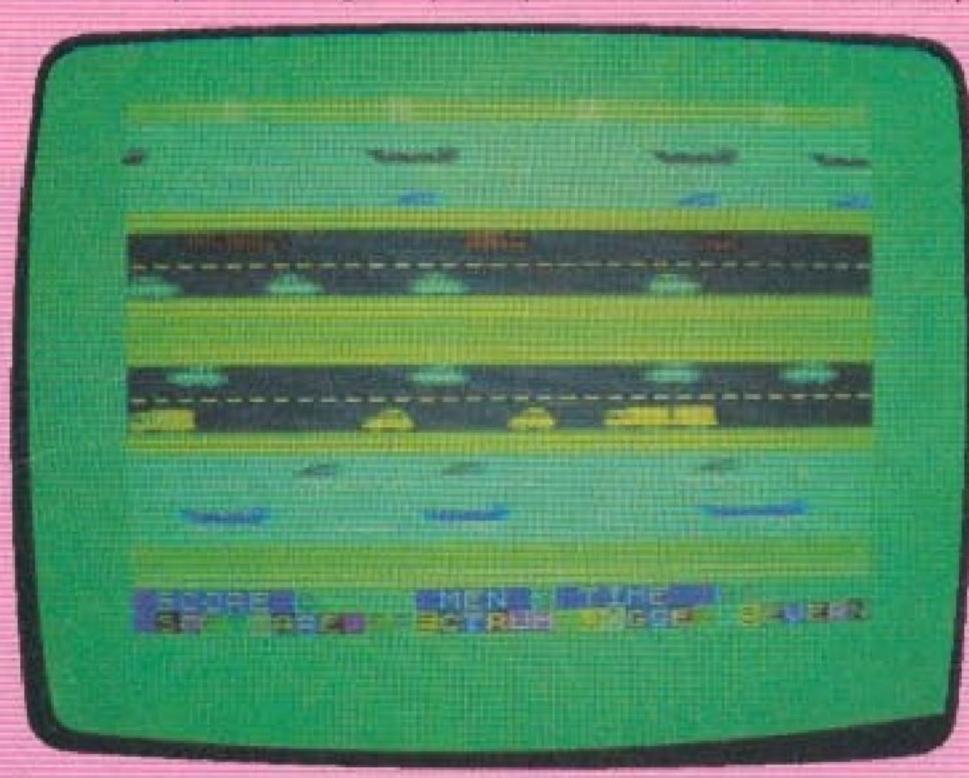
Centripède: version sans grande originalité de Centipède. L'un des atouts de ce logiciel est la vitesse d'action des personnages. (PSS pour Oric 1, Oric Atmos).



BlackJack/Poker: défiez Ken Uston, l'homme qui gagna 2 700 dollars en moins d'une heure à Las Végas. Réaliste. (CBS pour CBS Colecovision).



Andes Attack: nouvelle version de Space Invaders. Vous devrez, une fois de plus, anéantir des vagues d'envahisseurs. (Llamasoft pour Commodore Vic 20).



Jogger: aidez un pauvre amateur de jogging à traverser le canal, l'autoroute, et enfin la rivière, qui le séparent de chez lui. (Severn Software pour Spectrum 16 K).



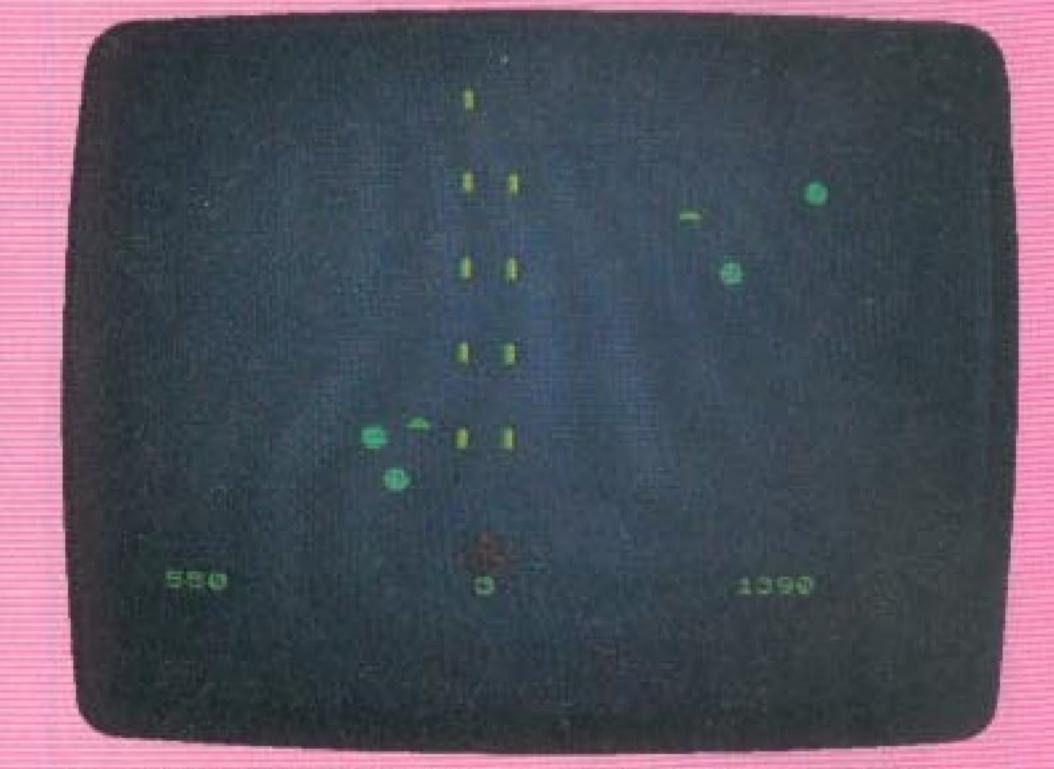
Popeye: il court pour attraper les cœurs lancés par Olive mais l'horrible Brutus est là : mieux vaut éviter ses poings. (Parker pour Atari 600).



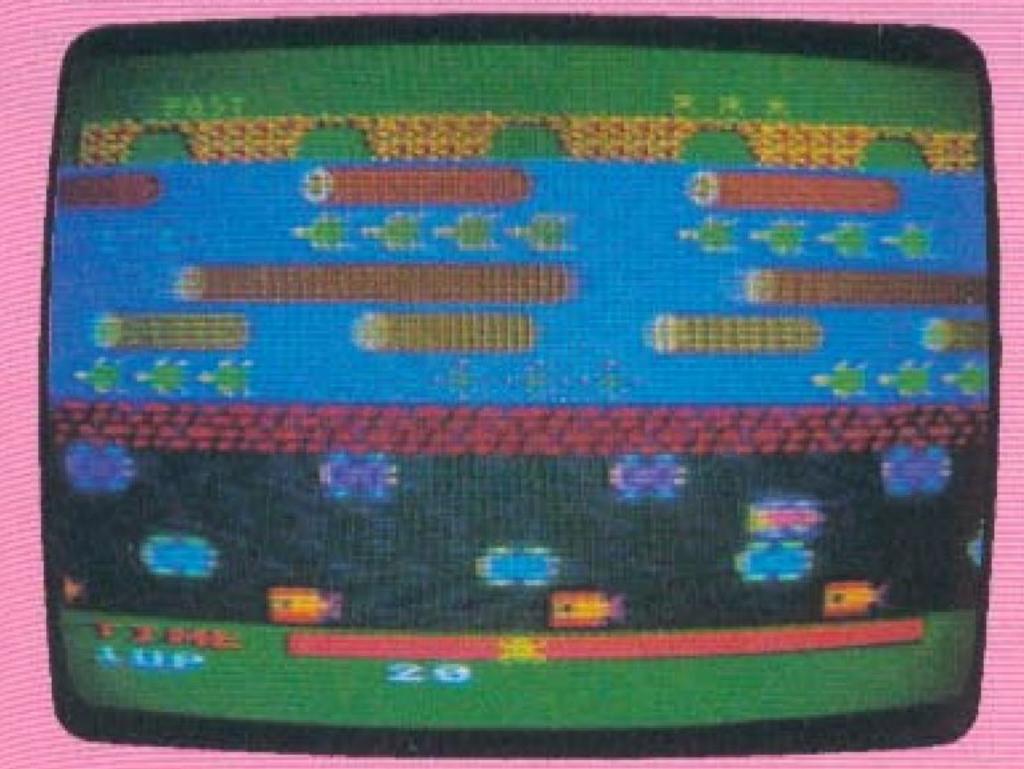
M' Do: les arbres de votre verger sont menacés. Récoltez tous les fruits sans vous faire agresser par d'affreux affamés. (CBS pour CBS Colecovision).



Bezoff: vous parcourez une maison. Chaque pièce récèle un nouveau piège. Arrivé à la quatrième, tuez les insectes avec votre bombe tue-mouche. (Bez pour *Apple II*).



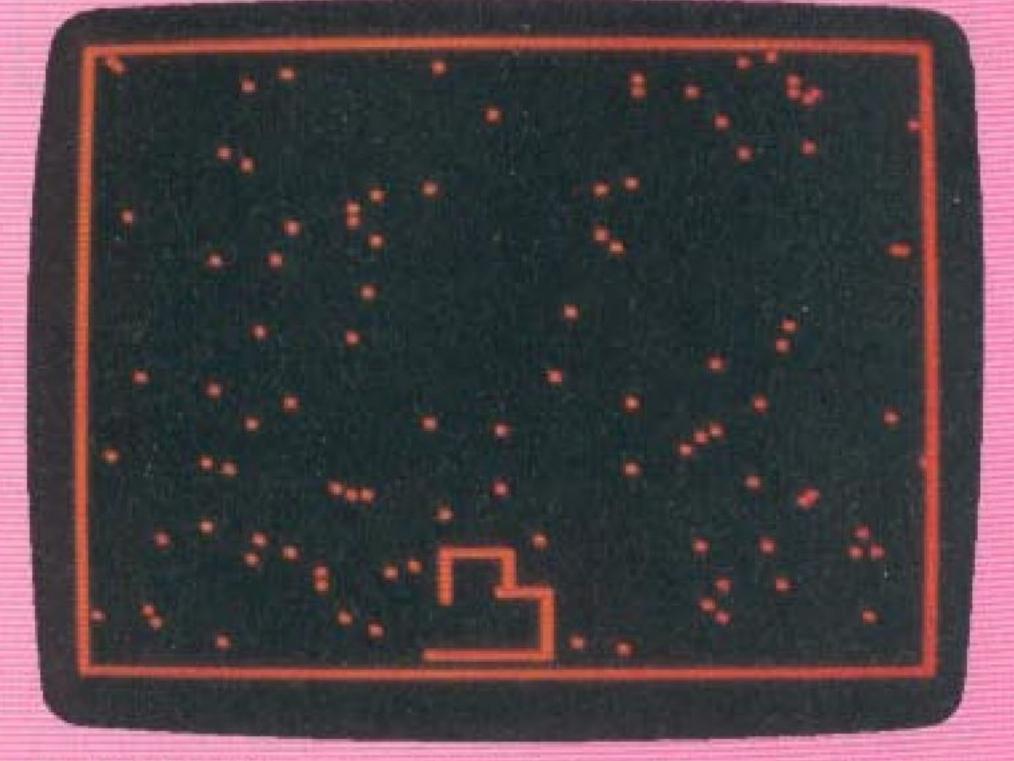
Fantasia: votre mission consiste à détruire les hordes d'envahisseurs qui vous menacent. (Rabbit Software pour Spectrum 48 K).



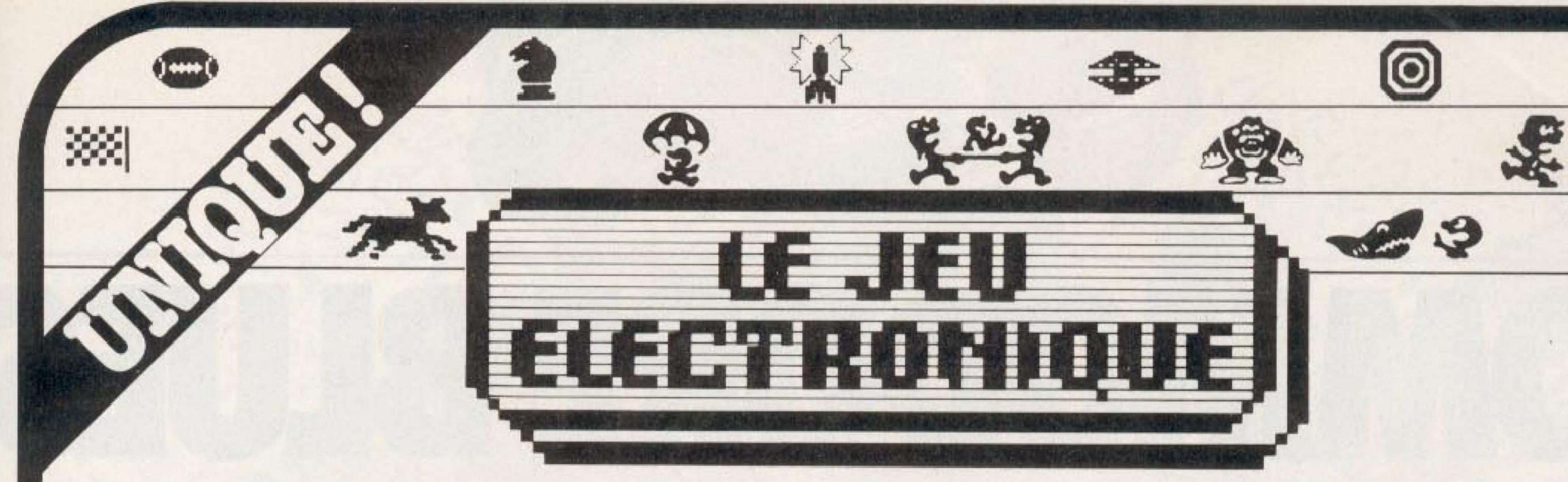
Frogger: grenouille éternellement voyageuse saute de rivière en autoroute pour rejoindre son nid. (Parker pour Atari 600).



Jack Pot 1: loin de Monte-Carlo, revivez l'angoisse des joueurs de casino. Les graphismes restent trop sommaires. (Proriciel pour *Oric 1, Oric Atmos*).



Dextérité: l'écran se couvre de points rouges à éviter le plus longtemps possible. Un joystick aurait facilité les déplacements. (Proriciel pour Oric 1, Oric Atmos).



PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCHES

450F

450F

CONSOLE CBS COLECOVISION 1850 F CONSOLE VECTREX 850 F CONSOLE INTELLIVISION 1590 F CONSOLE ATARI 2600 1350 F CONSOLE PHILIPS G7400 1590 F EXTENSION MEMOIRE 16 K PHILIPS G 7400 990 F CLAVIER ALPHANUMERIQUE MATTEL 1390 F

ATARI CARTOUCHES: JOUST 309 F JUNGLE HUNT 319 F MISS PAC-MAN 319 F KANGANOO 319 F BATTLE ZONE 319 F POLE POSITION 329 F STAR RAIDERS 260 F GALAXIAN 319 F

PARKER CBS POPEYE SUPER COBRA

TUTANKHAM 450 F QBERT 450 F FROGGER 450 F JAMES BOND 500 F

ACTIVISION CARTOUCHES: (pour Atari) OINK 335 F ENDURO 350 F ROBOT TANK 350 F PLAQUE ATTACK 329 F KEYSTONE KAPERS 350 F CBS CARTOUCHES:

LADY BUG 290 F CARNIVAL 290 F VENTURE 359 F MOUSE TRAP 359 F SCHTROUMPFS 359 F COSMIC AVENGER 359 F DONKEY KONG JR 359 F PEPPER II 359 F LOOPING 359 F SPACE FURY 359 F SPACE PANIC 359 F

GORF 359 F ZAXXON 429 F TURBO 820 F ROCKY 850 F **VECTREX CARTOUCHES:** RIPP OFF 155 F 155 F BLITZ 155 F STARHAWK STARSHIP 155 F

155 F SPACE WARS 155 F COSMIC CHASM 155 F SOLAR QUEST 175 F BERZERK ARMOR ATTACK 175 F CLEAN SWEEP 175 F 175 F HYPERCHASE 175 F BEDLAM 175 F WEBWARP 175 F SPIKE SCRAMBLE 199 F FORTERESS 199 F OF NARZOD FLIPPER 199 F

FOOTBALL SOCCER

PROMOTION **SUR ECHIQUIERS ELECTRONIQUES:**

SCISYS: TRAVELMATE 4 niveaux 499 F EXPLORER 8 niveaux 990 F COMPANION2 8 niveaux 1090 F SENSOR CHESS 8 niveaux 1880 F SUPER STAR 8 niveaux 2080 F REGENCE 8 niveaux 3480 F

FIDELITY ELECTRONIQUE: MINI CHESS 4 niveaux 599 F SC 6 6 niveaux 1350 F SC 9 9 niveaux 2395 F SUPER 9 9 niveaux 3690 F

CASIO: CASIO PT 30 890 F CASIO MT 45 1365 F CASIO MT 800 3890 F

ET DECOUVREZ NOTRE NOUVEL ESPACE MICRO ...



L'ESPACE MICRO ATMOS 2 450 F VIC 20 1550 F COMMODORE 64 PAL 2950 F HECTOR 2 HR 4390 F HECTOR HRX 4950 F ATARI 600 XL-PAL 2240 F ATARI 800 XL-PAL 3240 F SINCLAIR ZX 81 580 F SPECTRUM 1990 F ADAM nous consulter

Un grand nombre d'accessoires compatibles avec ces appareils est disponible dans nos magasins. Pour tous renseignements, nous consulter.

PERIPHERIQUES

PVP 80 SECAM pour ATARI 600 XL,800 XL **COMMODORE 64** 590 F ATARI

199 F

LECTEUR DISQUETTE 3790 F LECTEUR CASSETTE 990 F **IMPRIMANTE** 2920 F 4 COULEURS IMPRIMANTE COURRIER 3950 F

JOYSTICK **SPECTRAVIDEO**

180 F

Pour tout logiciel correspondant à ses appareils (nous consulter)

APRÈS PARIS, LE JEU ELECTRONIQUE VOUS ACCUEILLE AUSSI A TOULOUSE 68 Bis, Avenue des Minimes 31000 TOULOUSE

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles en magasin. Prix valables jusqu'au 30/05/84.

BON DE COMMANDE à renvoyer à :

LE JEU ELECTRONIQUE 35, rue St-Lazare, 75009 PARIS tél. 16 (1) 874.43.20 ou 68 bis, av. des Minimes, 31000 TOULOUSE tél. 16 (61) 22.60.49

Nom Adresse Code postal Ville Je désire recevoir le matériel indiqué sur

cette commande et je joins le règlement.

☐ NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

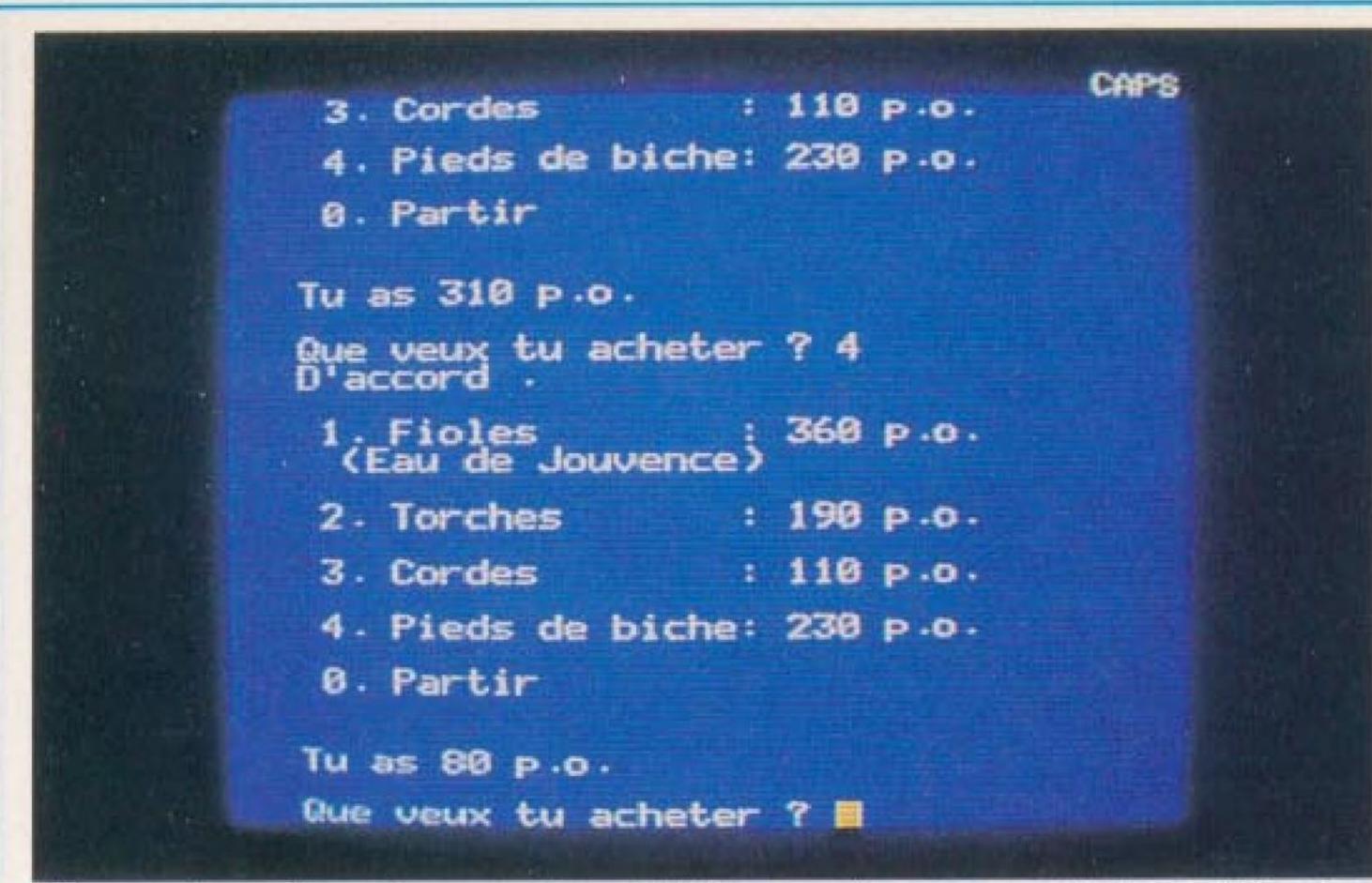
Qté	Désignation	Prix T.T.C.
	Frais de port	35 F
BY	Total	

CAPLANE POUR LUI

Voici le premier jeu d'aventure graphique entièrement en français, signé Loriciels. Il fonctionne sur Oric 1-Atmos. Une vieille légende, que vous a racontée votre grand-père, parle d'un trésor immense caché dans un château en ruine, quelquepart en Westphalie.

En fouillant votre grenier, vous découvrez, au fond d'une malle poussiéreuse, une carte jaunie indiquant la position du château en question. N'y tenant plus, vous décidez de tenter l'expédition avec une seule idée en tête : découvrir l'aigle d'or, pièce maîtresse du trésor tant convoité. Bien des obstacles se présenteront sur votre chemin. Pour mener à bien cette aventure, vous devez acquérir fortune, sagesse et puissance. Avant le départ, emportez un minimum d'équipement. Par chance, le dernier village avant le château cache une boutique. Mais le commerçant pratique des prix exorbitants et vos finances sont limitées à 500 pièces d'or. Mais qu'importe, puisque le château regorge de métaux précieux. Une fois réapprovisionné, vous pourrez toujours effectuer d'autres emplettes. Seuls quatre articles vous sont proposés. Il s'agit d'une fiole de jouvence, d'une torche, d'une corde et d'un pied de biche. La corde est absolument nécessaire. Pensez que vous pouvez tomber dans une oubliette. Malheureusement, vous ne pourrez pas la porter longtemps, surtout si d'autres objets vous encombrent. Choisissez plutôt la torche et le pied de biche. Vous ne le

regretterez pas. Bien sûr, d'autres ustensiles vous seront nécessaires si vous voulez un jour sortir de ce château avec l'aigle d'or. Votre temps est limité par votre niveau de force, ne l'oubliez pas. Suivez vos déplacements à l'aide d'un plan où figureront les pièces déjà explorées afin de les éviter au second passage. Ces indications sont votre seule planche de salut. Attention, le sol et les murs fourmillent de pièges visibles et invisibles. Certaines oubliettes sont localisées au sol par un petit cube. Alors, gardez vos distances! Vous vous heurterez à des portes fermées. Pour les ouvrir, essayez la poignée, les clés, en fer et en or, ou le pied de biche. Elles finissent toujours par céder. Les passages secrets se situent généralement près des cheminées. Munissez-vous de la clé en or pour les découvrir. Enfin, des livres et des parchemins croiseront votre route. Ils vous donneront de précieuses indications, si toutefois vous pouvez les déchiffrer. Traduits de l'allemand, ces trois messages donnent ceci: « La bague te cachera le mal... celle d'or t'ouvrira la voie du feu... l'aigle de vil métal noble deviendra». Mais nous ne vous dévoilons pas tout. A vous de jouer!



Vous allez chez le marchand faire quelques emplettes. N'achetez que le strict nécessaire, car vos économies sont maigres.



Vous passez devant une cheminée. Vous constaterez que celle-ci est un peu spéciale.



Toujours rien, c'est fantastique. Encore une aventure qui commence bien et s'annonce sans encombre.



Pas vu, pas pris! Ouvrez vite la grille en fer qui se présente à vous. Attention, une surprise de taille vous attend derrière.



Vous pénétrez enfin dans le château. Par chance, cette première salle n'a qu'une seule issue.



Tiens, une table! Ne vous attardez pas et continuez votre chemin tranquillement.



Vous découvrez une clé en fer sur le sol. Prenez-la, elle vous sera bien utile pour ouvrir certaines portes.



Cette salle n'est pas éclairée. Si vous utilisez votre torche, une chauve-souris démoniaque vous attaquera.



Vous pouvez traverser les pièces qui suivent sans torche. La salle apparaît pendant quelques secondes, regardez bien.



Dans cette salle, vous devez prendre la clé en or. Elle vous permettra d'ouvrir certains passages secrets.



Vous venez de traverser le passage secret. Vous vous trouvez maintenant tout près de votre point de départ.



Dans cette salle, il y a aussi une oubliette. Ne tombez pas au fond car vous n'avez pas de corde.



Pour atteindre le centre de la pièce, avancez de six ou sept pas. Ensuite, demi-tour! Droit devant vous, la porte de sortie.



Cherchez l'ouverture de ce sous-terrain à l'aide de la clé en or. Ensuite, accroupissez-vous et passez.



Vous aurez besoin d'énergie en approchant de l'aigle d'or. Alors prenez cette fiole d'eau de jouvence.



Ici, vous tombez sur une bourse pleine de pièces d'or. Prenezlà, vous en aurez besoin pour vos futurs emplettes.



Maintenant, dirigez-vous au plus vite vers le donjon du château... en évitant les pièges.



Voilà le diamant bleu, mais aussi une oubliette et un parchemin qui contient de précieuses informations pour la suite.



Prenez le diamant bleu. Attention car en le déplaçant, vous déclencherez le tir d'une fléchette.



Un coffre dans cette pièce, bizarre... poursuivez votre chemin. Il s'agit sûrement d'un piège.



Vous êtes enfin devant le donjon, montez les marches de l'escalier quatre à quatre. Vous approchez peut-être du but.



Prenez le parchemin et lisez-le. Malheureusement le message est en allemand et vous n'êtes pas doué pour les langues...



C'est un bon début, mais il faut à présent découvrir l'aigle de plomb. Il constitue l'un des éléments du trésor.



Voici enfin l'aigle de plomb, il se trouve dans une salle sombre, prenez la torche pour le situer.



Vous poursuivez votre route en quête de l'aigle d'or. Ne ramassez pas tous les objets que vous rencontrez.



Vous avez enfin atteint les catacombes. Ici, évitez les feux-follets. Une seule solution, s'accroupir très rapidement.



L'inévitable s'est produit, vous venez de glisser au fond d'une oubliette. Mais maintenant que faire sans corde?



Ah! si vous aviez eu une corde! L'oubliette n'aurait été qu'un incident de parcours.



Forcez quelques portes pour atteindre les catacombes. Le pied de biche se brise peu à peu et devient inutilisable.



Marchez prudemment dans cet étroit couloir, car il y a une oubliette dissimulée sur le sol.



Si vous ne voulez pas croupir au fond de ce trou infesté de rats, suicidez-vous en pressant la touche « Q ».



Vous poursuivez cette aventure, mais vos chances de sortir du château sain et sauf sont minces.



Etranges, ces pointillés sur le sol. Par prudence, vous décidez de sauter par-dessus.



Il faut maintenant sortir des catacombes. Avant, partez à la recherche d'un livre, il contient de précieuses informations.



Ensuite dirigez-vous vers le livre. Ouvrez-le, vous découvrirez au fil des pages des renseignements de première importance.



Comment accéder au haut du donjon? Pensez à la corde que vous avez dû acheter en ressortant du château.



Sage décision, il s'agissait d'une herse. Echouer si près du but serait trop terrible.



Faites un tour d'inspection, car chaque issue peut se transformer en un piège redoutable.



Même traduites, ces phrases ne sont pas très claires. Pour atteindre l'aigle d'or, retournez dans la salle du diamant bleu.



Vous êtes enfin devant l'aigle d'or, échangez-le avec l'aigle de plomb que vous transportez. Il faut maintenant sortir du château.



 Destiné au Commodore 64, le crayon optique Pix Stick et son logiciel de dessin devraient être très prochainement disponibles. Seize couleurs, création de triangles, cercles, rectangles, ellipses, il offre un choix de commandes raisonnable, mais son principal intérêt découle de ses possibilités d'animation : vous pouvez en effet « entrer » dans la mémoire de l'ordinateur, quatre dessins différents qui s'afficheront ensuite successivement sur l'écran, créant la simulation du mouvement. Cependant, le peu de tableaux disponibles — vous pouvez mémoriser quatre figures seulement - et le manque de précison du crayon optique, qui exige un très long temps d'adaptation avant de le maîtriser, nuisent au plaisir procuré par ce logiciel. C'est dommage...

A SUIVRE

- L'Oric 1 et l'Atmos sont, eux aussi pourvus d'un crayon optique. Mais ce dernier n'est pas encore disponible en France. En Angleterre, où il est actuellement en vente, aucun logiciel ne l'accompagne. Il n'est donc pas encore possible de créer des images vidéo sur ces ordinateurs, dont les caractéristiques semblent encore un peu faibles pour ce type d'application.
- L'Aquarius peut, lui aussi, être utilisé avec un crayon optique. Cette timide tentative n'est accompagnée, à ce jour, d'aucun logiciel.
- Toute la gamme des ordinateurs Laser, les 200, 310, 500 et le nouveau 3000 dispose d'un crayon optique. Ce dernier, sera bientôt disponible en France chez Vidéo Tech. Il devrait être accompagné d'un logiciel de création d'images vidéo, plus ou moins performant suivant le modèle utilisé.
- Chez Hector, l'adaptation du logiciel Koala Pad avec sa tablette graphique devrait bientôt prendre corps. Nous restons cependant très réservés quant à sa date de commercialisation.



Le crayon optique du ZX 81 se branche par l'intermédiaire d'une interface sur le bus d'extension de l'appareil. Il n'occupe aucun emplacement mémoire et ne nécessite aucune extension particulière. Malheureusement, il est livré sans logiciel d'accompagnement et demeure inutilisable tant que l'on a pas tapé un court programme en langage machine. En fait, le stylo optique du ZX 81 n'offre que des possibilités limitées, en rapport surtout, avec la simplicité de l'appareil lui-même. Il sera utile dans les programmes pour valider des réponses à l'écran — et non sur le clavier — et sera de peu de secours pour la création graphique assistée.

Miroir	Nombre de couleurs	Ajustement des couleurs	Arc-en-ciel	Effacement de l'écran	Stockage	Nombre de pages écran	Insertion texte	Rotation	Déplacement d'une zone d'image	Recopie d'une zone d'image	Existe en disq., K7, cart.	Prix
NON	16	NON	NON	OUI	K7 micro K7	1	NON	NON	NON	NON	K7	350 F
Horizontal vertical	16	NON	NON	OUI	Disq.	2	OUI	NON	OUI	OUI	Disq. ou cart.	1 400 à 1 850 F
NON	8 fixes 8 clignot.	NON	NON	OUI	K7	1	OUI	NON	NON	NON	K 7	Stylo 870 F Logiciel 250 F
Horizontal Vertical	4	NON	NON	OUI	Disq.	16	NON	NON	NON	NON	Disq.	n.c.
Horizontal vertical diagonal combiné	128	OUI	OUI	OUI	Disq.	1	NON	NON	NON	NON	Cart.	890 F
Horizontal vertical combiné	24	NON	NON	OUI	K7 Disq.	1	NON	NON	NON	NON	Cart.	n.c.*
NON	8	NON	NON	OUI	K7 disq.	1	OUI	Oui 90° à droite	OUI	OUI	Cart.	500 F
NON	8	NON	NON	OUI	K7 disq.	1	NON	OUI	OUI	OUI	Cart.	650 F
NON	Noir et blanc	NON	NON	OUI	NON	9	NON	NON	NON	NON	Cart.	n.c.*
NON	Noir et blanc	NON	NON	OUI	NON	7 à 28	NON	OUI	OUI	OUI	Cart.	n.c.*
NON	4	NON	NON	OUI	NON	1	NON	NON	NON	NON	K7	430 F
NON	16	NON	NON	OUI	K7 disq.	1	NON	NON	NON	NON	Cart.	223 F
NON	16	OUI	NON	OUI	K7 disq.	2	NON	NON	OUI	OUI	Disq.	520 F

POUR TOUTES LES PLUS GRANDES MARQUES DE MICROS

APPLE, ATARI, COLECO, COMMODORE, DRAGON, MATTEL, PHILIPS, SINCLAIR, ORIC, TEXAS.

ENTE PAR CORRESPONDANCE - BIGSOFT, 2 RUE HENRI IV 80000 AMIENS - TEL. [22] 92.33.85

POUR COMMANDER

BIGSOFT a soigneusement sélectionné les meilleurs programmes des plus grands noms des jeux vidéo. Si par hasard le programme que vous recherchez ne figurait pas sur cette page, contactez nous!

Abréviations utilisées: (C) cartouche, (K7) Cassette, (D) Disquette.

Au moment de votre commande vérifiez-bien que le programme choisi existe pour votre machine dans le standard désiré. Indiquez clairement sur le bon de commande à devenir un homme de l'an 2000 la marque et le type de votre machine, le titre du programme et son conditionnement.

Contruisez votre vaisseau spatial,

en planète.

■ K7:98F

pour chercher fortune de planète

Pour Vic 20, Spectrum 48 K

Le roi des jeux d'escalade. Ramas-

tableaux et déjouez la vigilance des

gardiens implacables du BUGE-

Pour Apple II (D), Atan 400/800

Pour Apple II (D), Atan 400/800

Vous êtes un petit ours à bord

d'une nacelle. Vous devez crever

les ballons d'une armée de loups

affamés sautant d'une falaise. Su-

perbe animation graphique et so-

Pour Apple II (D), Atari VCS (C),

Atari 400/800 (D), CBM 64 (D,K7),

Vic 20 (K7) ■ C, K7 ou D: 336"

D:448F

POYAN

CBM 64 (K7) II K7 ou

■ D: 360F; C: 450F

ZAXXON

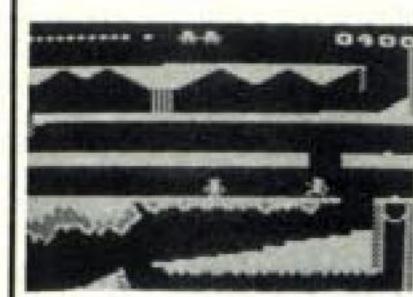
CBM 64 (C,D), Vic 20 (C)

AP 83 PR 3, 75 MB

LODE RUNNER

Exemple: Apple II, Lode runner, Disquette.

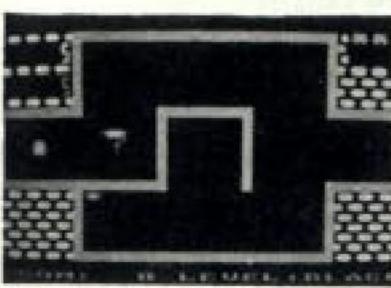
PHARAON'S CURSES JET PAC



Serez-vous assez habile pour échapper à la momie diabolique et le mauvais esprit de Rhamon qui s'interposent entre vous, la liberté et la richesse ?

Pour Atari 400/800 (K7,D), Vic 20 (C), CBM 64 (K7,D) ■ C, K7 ou D: 360°

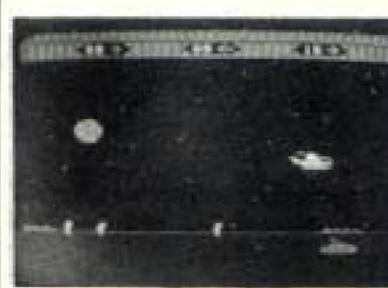
SHAMUS



Fantastique jeu de labyrinthe. Survivrez-vous à tous les dangers en explorant les 128 salles réparties sur 4 niveaux ?

Pour Vic 20 (C), CBM 64 (K7,D) ■ C, K7 ou D: 360°

CHOPLIFTER



Aux commandes d'un hélicoptère, partez délivrer 64 otages, sous le feu noumi des tanks et avions en-

Pour Apple (D), Atari 400/800 (D), 20 (C), CBM 64 (C) ■ C: 450"; D: 360"

ARCHON



Les échecs revus et corrigés dans un mélange extraordinaire de stratégie et d'action. Deux pièces adverses peuvent briguer le même terrain dans un duel sans merci. Pour Atari 400/800 (D), CBM 64 (D) ■ 450°

HARRIER ATTACK

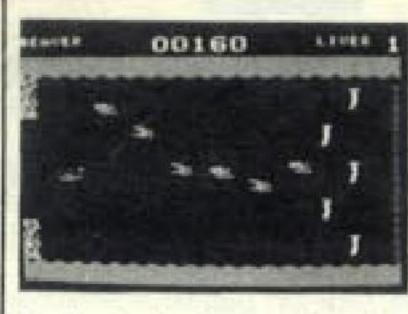
Faites décoller votre chasseur Harrier du pont d'envoi du croiseur et partez à l'attaque.

Pour Oric I, Atmos 48K, Spectrum | Fantastique jeu de simulation éco-48 K ■ K7:90F

ARCADIA

Vous commandez le navire de malheureusement de l'offre et la combat Arcadia, équipé de canons | demande. Spéculations, ententes | chats. à plasma. Votre mission ; résister aux vagues de vaisseaux ennemis. Pour Vic 20, CBM 64, Spectrum 48 K ■ K7:90°

EVOLUTION

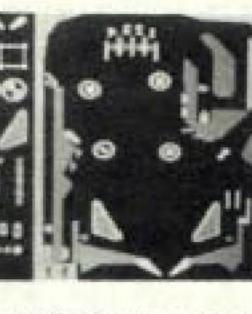


en évoluant dans 6 tableaux et 99 niveaux de jeux successifs.

Pour Apple II (D), Atari 400/800 (K7), CBM 64 (D), Coleco (C) ■ C, K7 ou D: 390F

PINBALL **CONTRUCTION SET**





Mettez à contribution vos dons créatifs en construisant vousmême vos flippers de rêve et offrez-les à vos amis (avec 5 flippers différents).

Pour Apple II (D), Atari 400/800 sez les coffres disséminés sur 150 (D), CBM 64 (D) ■ 450 F

PROMOTIONS TI 99 4A

DRIVING DEMON: Si à ce jour vous ne vous êtes jamais intéressé aux courses automobiles, Driving-Démon vous fera changer d'avis. (changement de vitesse, collisions, ennuis mécaniques...).

AMBULANCE: Conduisez votre patient à l'hôpital dans les plus brefs délais. Faites très attention à Sir Manœuvrez votre vaisseau à tra- la circulation car sinon il y aura plu- M vers les forteresses flottantes, pour | sieurs personnes à faire hospitali- J

combattre en tête à tête avec le ser. terrible robot Zaxxon. Animation TI 99 4A (C) # 290F

TI 99 4A (C) 290F

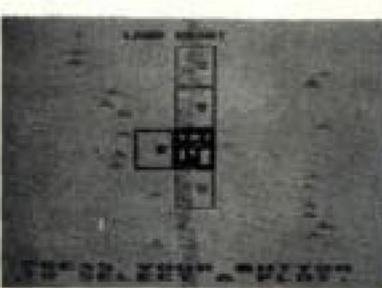
RABBIT TRAIL: La vie quotidienne d'un petit lapin est parfois difficile. Evitez les aigles, belettes, voitures et pièges multiples en sautant sur des troncs d'arbres flottants. TI 99 4A (C) ■ 290°

SAINT NICK : Le Père Noël a bien | G du souci pour rassembler les HU BERT jouets des enfants sages. Pour L'AIGLE D'OR réussir, il lui faudra ordre et métho- LE MANOIR de, mais aussi de l'astuce pour DU D' GENIUS échapper aux sorcières.

Chaque corbeille sauvée vous donnera des points, mais n'en laissez pas tomber!

TI 99 4A B(C) 290"

ROBOPODS



nomique! Assisté d'une mule pour | 2 jeux sur une cassette! votre production, vous devez essayez de coloniser la lointaine pla- Supersouris, il est parfois difficile nète IRATA. Les cours dépendent de ramasser du fromage dans un G31/164 illicites, coups fourrés vont bon train. Un jeu indispensable!

Pour Atari 400/800 (D), CBM 64 (D)

■ 450°

Les Robopods envahissent la terre. C'est à vous, intrépide héros, de les stopper dans un ordre précis, en accédant à leur point vulnéra-Pour TI 99 4A (K7) ■ 160"

FUN PAC

SUPER MOUSE : Même pour une PROMOTIONS labyrinthe, face à une horde de LET'S GO TO THE RACE : Cour-

se de chevaux. Les paris sont ou-Pour TI 99 4A (K7) ■ 160"

PROMOTIONS SPECTRUM 48K



COBALT: Fantastique simulateur de vol 95 F(K7)

CHECKERED FLAG: Simulation de course F.I. Unique! 120F(K7)

FLIPPER: Flipper aux multiples possibilités, bonus, extra-ball, double jeu!

BUG BYTE: MANIC MINER SPECTRES D'K TRONICS:

MAZIACS 95°(K7) IMAGINE: ALCHEMIST JUMPING JACK 80°(K7)

ZZOOM 80°(K7) OCEAN: KONG 90°(K7)

QUICKSYLVIA: 3 D ANT ATTACK THE FLEA (BUNGABOO) ULTIMATE: ATIC ATAC

PROMOTIONS ORIC I/ATMOS 48K

COOKIE

MISSION DELTA:		FRUGGER
Simulateur de vol MONOPOLIC :	95°(K7)	The Court of
Jeu de Monopoly	160°(K7)	(): 8(6850)
ARCADIA: *MUSMROOM-MANIA	A 100° (K7)	1 1
IJK:		L'un des jeux vidéo
3D/MAZE	100 F(K7)	bres. Il vous faut de
*XENON	120°(K7)	prompts réflexes p
ZORGONS REVENG	E 120" (K7)	sécurité vos frénét
LORICIEL:		les, à travers une ro
GALAXIONS	140°(K7)	et un rivière perfide.
GASTRONOM	95°(K7)	Pour Atari VCS (C)

140 F(K7) 180°(K7) 120 F(K7) 90°(K7)

LE MYSTERE TI 99 4A (C) # 290" DE KIKE KANKOI PSS: HEN HOUSE: Aidez Jones le fer- HOPPER mier à ramasser ses œufs, tout en | THE ULTRA évitant les loups et les braconniers. | SUPERIOR : CENTIPEDE 90°(K7)

PROMOTIONS

VIC 20

Uniquement ORIC 48K

125 F (K7)
110°(K7)
493 F(C)
95°(K7)

ANIROG:	
HEXPERT	125°(K7)
KONG	125 (KT)
MOON BUGGY	125 KT)
SKRAMBLE	125°(K7)

DECOUVREZ LA FABULEUSE CASSETTE-50 DE CASCADE



50 jeux différents sur une même cassette! Exemples : SKI JUMP, BASKET BALL, FROGGER, BREAKOUT, STARTREK, LUNAR LANDER, LABYRINTH, CARS, RAIDERS, DRAG-GOLD, VOYAGER, MYSTICAL DIAMONDS, SPACE MISSION... Bon amusement!

Pour Apple II (K7), Atari 400/800 (K7), Dragon 32 (K7), Oric I (K7), Vic 20 (K7), ZX 81 (K7), Spectrum 48 K (K7). Prix promo: 249^r

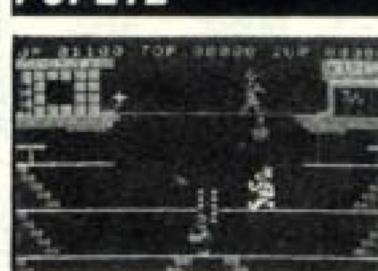
THE HOBBIT



Tiré du roman de J.R. TOLKIEN (en | Autres systèmes : 359 F anglais).

Pour Spectrum 48 K, Oric 48K, CBM 64 ■ K7: 249*

POPEYE



La vie de marin, fut-il un héros n'est pas facile. Olive Oyl fait courir Popeye partout à la poursuite de ses gages d'affection et vous n'avez que votre adresse et ses épinards pour l'empêcher de pas-98 FIXT) ser par-dessus bord et de se noyer 98 F(K7) Pour Atari VCS (C), Atari 400/800 (C), Coleco (C), Philips (C), TI 99 4A (C), Mattel (C) M Atari 400/ 800 : 420°; Autres systèmes: 359F

FROGGER



o les plus célèle l'habilité et de pour mener en tiques grenouiloute encombrée

800 et TI 99 4A : 420°; ■ Autres systèmes: 359F

Pour Apple II (D), Atan 400/800 (K7), CBM 64 (K7) K7 ou D:448F

SUPERCOBRA

Un jeu qui exige de l'audace et de la concentration. En aurez-vous assez pour guider votre hélicoptère à travers 15 000 km de montagnes, de gratte-ciels et de passages sou-

Pour Atari VCS (C), Atari 400/800 (C), Coleco (C), Philips (C), Mattel Un des meilleurs jeux d'aventure. (C) Atari 400/800 : 420 ;

JAWBREAKER II

une usine de bonbons, n'est pas ou C: 450° toujours de tout repos! 10 niveaux de jeux.

Pour Apple II (D), Atan 400/800 (C), CBM 64 (C) ■ D ou C: 450F

OIL'S WELL

Sachez exploiter votre mine l'aide de votre trépan, tout en évitant les multiples dangers disséminés dans les galeries.

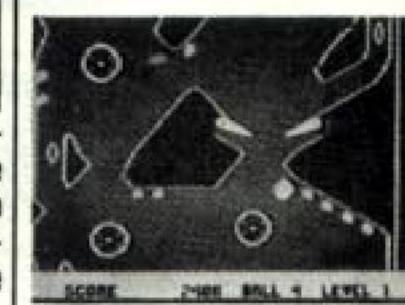
Pour Apple (D), Atari 400/800 (C), CBM 64 (C), Coleco (C) ■ C ou

ROOTIN TOOTIN

Aidez votre tuba perdu dans un univers musical. Superbe animation graphique et sonore.

Pour Atari 400/800 (C), CBM 64 (C) ■ 366F

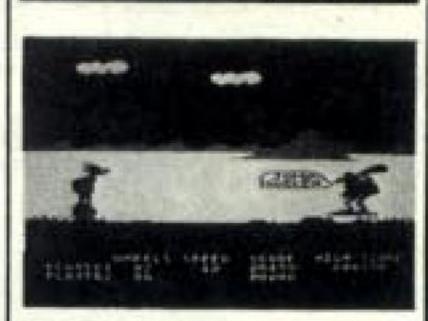
SLAMBALL



Atari 400/800 Vous avez peut-être déjà joué au contrôle total de la balle et un tilt. Fantastique!

64 (K7,D) # K7 ou D: 360"

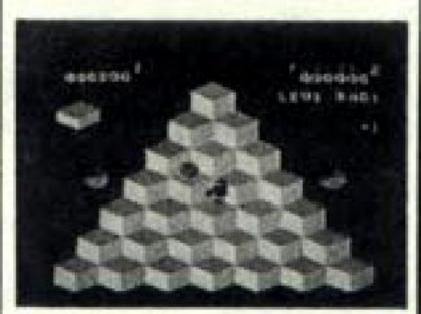
QUEST FOR TIRES



Une nouvelle référence en animation. Saurez-vous aider BC'S. l'homme des cavernes, à accomplir son voyage?

Pour Apple II (D), Atari 400/800 Etre une paire de machoires dans (C), CBM 64 (C), Coleco (C) D

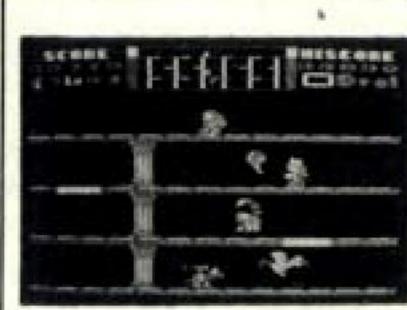
Q. BERTS



Q. BERTS doit colorier une pyramide en évitant les balles colorées qui lui tombent dessus et tous les pièges que lui tendent Slick et Slam. Attention au serpent Coilley qui aimerait le manger.

Pour Atari VCS (C), Atari 400/800 (C), Coleco (C), Philips (C), TI 99 4A (C), Mattel (C) Atari 400/ 800 et TI 99 4A : 420°; ■ Autres systèmes : 359°

DROL



120 (K7) (C), Coleco (C), Philips (C), TI 99 flipper mais certainement jamais de Superbe animation graphique et 180 (K7) 4A (C), Mattel (C) ■ Atari 400/ cette façon. L'action se déplace de sonore. Partez délivrer une petite bas en haut sur quatre écrans avec | fille, son frère et leur maman, en affrontant des personnages hilarants ! 3 écrans de jeux différents. Pour Atari 400/800 (K7,D), CBM | Pour Apple II (D), Atari 400/800 (D), CBM 64 (D) ■ 360°

RCS Amiens B 317 723 492

BON DE COMMANDE EXPRESS

A retourner à BIGSOFT 2, rue Henri IV - 80000 AMIENS

Type de micro

Photos non contractuelles.

Veuillez m'expédier le ou les programmes suivants :

jusqu'à épuisement des stocks et sous réserve d'erreur d'impression.

Participation aux frais de port et d'emballage Contre-remboursement (France uniquement)	+ 18 + 20	-
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18	F
	*	100
	+	
*		
Titre Condition	onnement Prix	

 ☐ Je joins le réglement à ma commande par : ☐ Je règlerai le matériel à la livraison contre-remb 	☐ Chèque bancaire oursement.	□ CCP	☐ Mandat	
Nom:	Prénom :			
Adresse:	***************************************			
Ville:				
Tous nos prix sont établis TVA comprise pour rég				